

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: Humanitaar- ja sotsiaalsainete õpetamine põhikoolis

Annagreta Raudseping
ETTEVÕTLUSKÜLA MÄNGUDE SEOS ÕPILASTE ETTEVÕTLIKKUSPÄDEVUSE
ARENGUGA
bakalaureusetöö

Juhendajad: haridusteaduste dotsent Marvi Remmik
sotsiaalse ettevõtluse dotsent Mervi Raudsaar

Tartu 2018

Ettevõtlusküla mängude seos õpilaste ettevõtlikkuspädevuse arenguga

Resümee

Ettevõtlikkust on hakatud viimastel aastatel palju rõhutama. Tänapäeval peab lastes arendama ettevõtlikkust, et valmistada neid ette kiiresti muutuvaks maailmaks. Bakalaureusetöö eesmärk oli välja selgitada, milline on Ettevõtlusküla mängude "Ettevõtlik kodanik" ja "Ärilahing" seos õpilaste ettevõtlikkuspädevuse, suhtlusoskuse ja juhtimisvalmidusega. Selleks viidi läbi kvantitatiivne uurimus, mille raames kasutati andmete kogumiseks Edu & Tegu programmis väljatöötatud ankeete. Ankeetidega mõõdeti õpilaste motivatsiooni ja püsivust, probleemide lahendamise oskusi ja loovust, suhtlusoskust, rahulolu kooliga ja valmidust juhtida klassi. Ankeeti täitis 18 õpilast ühest Tartumaa kooli 8. klassist. Uuringu tulemustest selgus, et Ettevõtlusküla rollimängudel on seos õpilaste juhtimisvalmidusega. Pärast Ettevõtlusküla rollimänge kasvas õpilastes valmisolek enda klassi juhtida. Seost ei leitud ettevõtlikkuspädevuse arengu ja suhtlusoskusega.

Märksõnad: ettevõtlikkuspädevus, Ettevõtlusküla, suhtlusoskused, juhtimisvalmidus

Ettevõtlusküla's role-plays' relation to students' entrepreneurship

Abstract

Enterprisingness has been emphasized in the last years. Nowadays it is important to develop children's entrepreneurship to prepare them for the fast-changing world. The aim of this bachelor's thesis was to identify, what kind of relation Ettevõtlusküla's role-plays have to students' entrepreneurship, social skills and leadership. To achieve this aim, a quantitative research was done, where the data was collected with the Edu & Tegu Entrepreneurship education programme's questionnaire. With the questionnaire, students' motivation and perseverance, skills of problem-solving and creativity, social skills, school satisfaction and leadership were measured. The questionnaire was completed by 18 students from the school in Tartu county. The research revealed that Ettevõtlusküla is in relation to leadership. After attending to Ettevõtlusküla's role-plays a readiness to lead a class increased. No relation was found between Ettevõtlusküla and entrepreneurship and social skills.

Keywords: entrepreneurship, Ettevõtlusküla, social skills, leadership

Sisukord

Resümee.....	2
Abstract.....	2
Sisukord.....	3
Sissejuhatus.....	4
Mõisted.....	5
Ettevõtlikkuspädevuse ja ettevõtlusõppe olemus.....	6
Ettevõtlikkuspädevus.....	6
Ettevõtlikkuspädevuse alakomponendid	7
Ettevõtlusõpe.....	9
Ettevõtlusküla olemus	10
Rollimäng.....	10
Ettevõtlusküla rollimäng "Ettevõtlik kodanik"	11
Ettevõtlusküla mäng "Ärilahing"	11
Metoodika	12
Valim	12
Mõõtevahend.....	12
Protseduur	13
Tulemused.....	14
Arutelu	18
Töö praktiline väärtus.....	20
Töö piirangud ning soovitusel edaspidisteks uurimusteks	20
Tänuõnad.....	20
Autorsuse kinnitus.....	21
Kasutatud kirjandus.....	22
Lisad	

Sissejuhatus

Viimaste aastate jooksul on hakatud aktiivsemalt arutlema ettevõtlikkuspädevuse ja ettevõtlikkuse teemadel ning rõhutatakse ka selle olulisust hariduses (European Commission, 2016; Eesti elukestva õppe..., 2014; SA Ida-Viru Ettevõtluskeskus, 2009). Selleks on loodud erinevaid programme (Junior Achievement, s.a. ; Ettevõtlusteater, s.a.; Ettevõtlusküla, 2014), et arendada õpilaste ettevõtlikkust ja äratada huvi ettevõtluse vastu. Ettevõtlusõppe rakendamine üldhariduses aitab õpilastel paremini mõista ettevõtjate ja ettevõtete rolli ühiskonnas (Ettevõtluspädevuse mudel, s.a.). Ettevõtlusõppest saadud teadmised, hoiakud ja kogemused on heaks alustalaks, et saada paremini hakkama kiirelt muutuvast maailmast.

Üheks Eestis läbiviidavaks programmiks on Ettevõtlusküla, mis on ettevõtlust, majandust ja rahatarkust õpetav rollimäng (Ettevõtlusküla..., 2014). Ettevõtlusküla on loodud inspireerituna Soome ettevõtlusprogrammi Yrityskylä rollimängust Me & MyCity (Yrityskylä koduleht, s.a.). Me & MyCity rollimäng arendab õpilase kohusetundlikkust, rahakasutuse oskust (Mäntylä, 2015) ja meeskonnatööd (Kaarela & Mutka, 2016). Ettevõtluskülal on mitmeid mängu nii eelkoolile, algkoolile, põhikoolile, gümnaasiumile kui ka täiskasvanutele. Põhikoolile on mõeldud mängud "Ettevõtlik kodanik" ja "Ärilahing". Ettevõtlusküla eesmärk on luua ettevõtlikkuspädevust arendav keskkond, mis toetab ettevõtluse, sotsiaalse- ja suhtluspädevuse, ning matemaatikapädevuse arengut (Ettevõtlusküla..., 2014). Ettevõtlusküla mängude kohta puuduvad eelnevad uuringud. Käesoleva töö uurimisprobleemiks on seega uurida, milline on seos Ettevõtlusküla rollimängudel õpilase ettevõtlikkuspädevuse, suhtlusoskuste ja juhtimisvalmidusega.

Käesoleva bakalaureuse töö eesmärk on välja selgitada Ettevõtlusküla mängude "Ettevõtlik kodanik" ja "Ärilahing" seos ettevõtlikkuspädevuse arenguga ühe klassi näitel. Uurimisküsimused on struktureeritud vastavalt Ettevõtlusküla poolt sõnastatud eesmärkidele. Töös otsitakse vastuseid kolmele uurimisküsimusele: 1. Milline seos on Ettevõtlusküla rollimängul õpilaste ettevõtlikkuspädevuse arenguga? 2. Milline seos on Ettevõtlusküla rollimängul õpilaste suhtlusoskusega? 3. Milline seos on Ettevõtlusküla rollimängul õpilaste juhtimisvalmidusega?

Antud bakalaureusetöö koosneb kolmest osast. Töö esimeses osas antakse ülevaade ettevõtlikkuspädevusest ja ettevõtlusõppest. Teises osas antakse ülevaade Ettevõtluskülalt ja rollimängust ja töö kolmas osa sisaldab metoodikat, autori poolt läbiviidud uuringu tulemusi ning arutelu.

Mõisted

Üldpädevused - õppeainete kaudu saavutatavad pädevused, mis on olulised inimeseks ja kodanikuks kasvamisel (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Ettevõtlikkuspädevus - suutlikkus luua ja teostada ideid, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi; näha probleeme ja neis peituvaid võimalusi ning aidata kaasa probleemide lahendamisele; seada eesmäärke, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia; korraldada üritusi ja tegevusi ning neist osa võtta näidates algatusvõimet ja vastutades tulemuste eest; olla loov, uuendusmeelne ja paindlik muutustele; võtta arukaid riske (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Ettevõtlikkus - hoiakute kogum, mida iseloomustab loovus, algatusvõime, arukas tegutsemine, vastutustunne ja hoolivus (Hansen, 2017).

Ettevõtlikkuspädevuse ja ettevõtlusõppe olemus

Ettevõtlikkuspädevus

Ettevõtlikkuspädevus on mitmeti mõistetav ja tähendus võib erineda olenevalt kontekstist. Ettevõtlikkuspädevust mainis esimest korda Richard Cantillon 18. sajandil (Brown & Thronton, 2013) ning tänu sellele on paljud autorid kasutanud ettevõtlikkuspädevust, et iseloomustada ja defineerida ettevõtjat (Van Praag & Versloot, 2007; Russell, 2012). Tänapäeval räägitakse sellest kui üldpädevusest (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Brande, 2016), mida on Kikas (2015) nimetanud hoiakuteks, uskumusteks, oskusteks ja teadmisteks. Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) on üheks üldpädevuseks toodud välja ettevõtlikkuspädevus, mille eesmärk on:

- suutlikkus luua ideid ja need ellu viia;
- näha probleeme ja neid lahendada;
- seada eesmärke;
- algatada ühistegevusi;
- võtta riske (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Lisaks on Kuratko (2017) öelnud, et ettevõtlikkuspädevus on oskus näha võimalusi luua midagi seal, kus teised näevad segadust, vastuolulisust ja kaootilisust. Ettevõtlik inimene vajab planeerimise, idee arendamise ja uuringu tegemise oskust, loomingulisust ning julgust võtta riske (Schnaper, 2010). Ettevõtlikkuspädevust on mõistetud ka kui indiviidi mõtteviisi, mille kohaselt on oluline inimese motivatsioon, iseseisvus, loovus ja innovatsioon, et ellu viia ideid, mis toovad majandusliku (Comission of the European Communities, 2003), kultuurilise või sotsiaalse kasu (Fosse, Moberg, Hoffman, & Junge, 2014). Sedamoodi lähenedes räägitakse ettevõtlikkuspädevusest kui ettevõtja mõtteviisist (*mind-set*'ist). Kuigi sel definitsioonil on ühised jooned riiklikus õppekavas oleva ettevõtlikkuspädevusega, on teistes kooliastmes ettevõtlikkuspädevuse peamine eesmärk ettevõtlikkuse omandamine ka teistes eluvaldkondades, et saavutada rahulolu nii enda kui ka lähedaste eludes (Õunapuu & Ots, 2015; Bacigalupo et al., 2016), mitte niivõrd ettevõtte loomisel ja ettevõtjaks saamisel.

Ettevõtlikkuspädevust seostatakse tihti tegutsemisega ettevõtluses. Ettevõtlikkust vaadati ainult majanduse aspektist kuni 1950ndateni. Tänapäeval pole aga ainult see tähtis, et tõsta ettevõtjate ja ettevõtete arvu, vaid edendada innovatsiooni, internatsionaliseerimist (Kuratko, 2017) ja õpilaste võimet olla tööturul konkurentsivõimeline (Ettevõtlusõppe

programm, s.a.). Wilson (2002) väidab, et mitte kõik ei peaks hakkama ettevõtjateks, vaid kõigil peaks olema omadus, mis innustab olema ettevõtlik, olenemata majanduslikust sektorist. Samuti pole ettevõtlikkuspädevus ainult erafirmas töötavate inimeste jaoks, vaid ka avalikus sektoris ja mittetulundusühingutes tegutsevatel inimestel (Volkmann, Wilson, Mariotti, Rabuzzi, Vyakarnam, & Sepulveda, 2009). Näiteks on olemas vabakutselisi inimesi, kes vajavad enda töös ettevõtlikku lähenemist, kuid ei soovi luua enda ettevõtet (Gibb, 2002). Ettevõtlikkus ei seisne ainult tegutsemises, vaid ka suutlikkuses võtta vastu riske. Seega võib lugeda ka seda ettevõtlikuks teoks, kui õpilane korraldab tunnist ära minemise (Õunapuu, 2015).

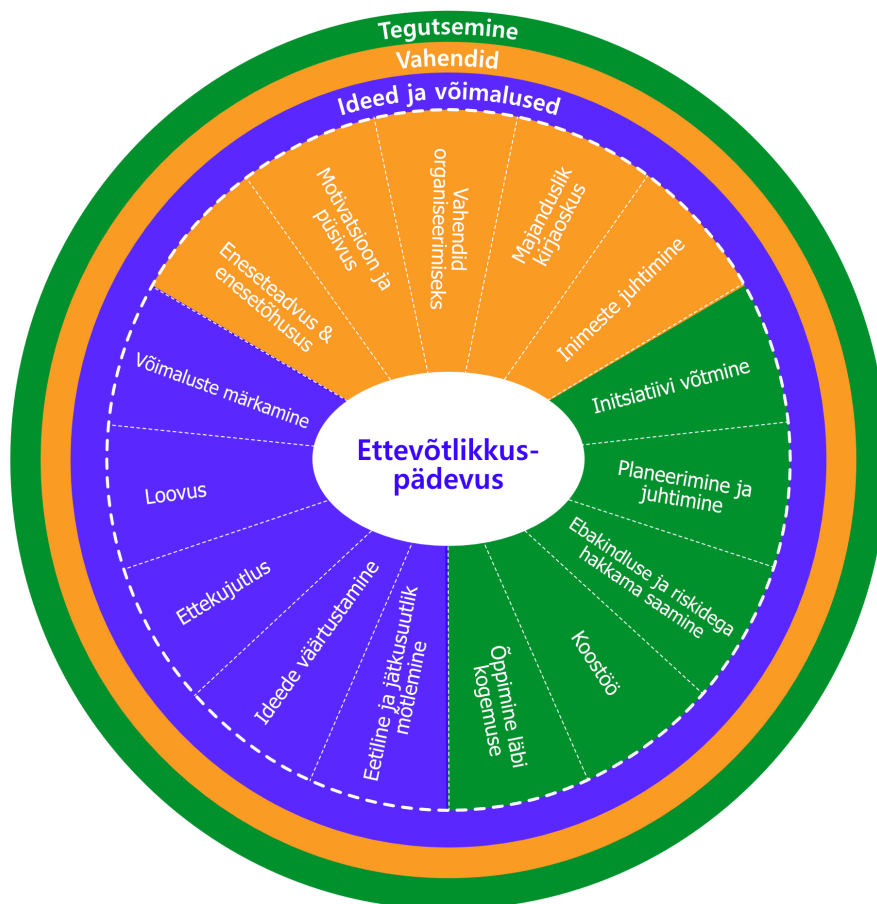
Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) on ettevõtlikkuspädevus üheks üldpädevuseks, mille õpilane peab põhikooli lõpuks omandama, küll aga pole ettevõtlusõpetus kohustuslik, vaid kuulub valikainete alla. See tähendab, et õpilane peab omandama ettevõtlikkuspädevuse läbi teiste ainete. Randma ja Venesaar (2016) leidsid enda uuringus, et sellest hoolimata ei toeta paljud üldhariduskoolid ettevõtlikkuspädevuse arengut. Sellegipoolest arendatakse ettevõtlikkuspädevust kõige enam esimeses kooliastmes ja selle areng langeb teises ja kolmandas kooliastmes (Randma & Venesaar, 2016). Kõige ettevõtlikkumateks peetakse aga eelkooli õpilasi, kuna neil on julgust küsida ja katsetada (Võrgustiku..., 2010).

Junior Achievement (s.a.) viis läbi uuringu, kus uuriti õpilasfirmade mõju õpilastele. Sealt selgus, et õpilasprogrammide mõju on märgatav vaid siis, kui aktiivne tegevus on toiminud vähemalt 100 tundi. Ettevõtlikkuspädevuse arengut peaks vaatama kui pikka protsessi, mille jooksul toimub muutus (Baum, Baron, & Frese, 2006).

Töö autor lähtub käesolevas bakalaureusetöös ettevõtlikkuspädevusest kui Põhikooli riiklikus õppekavas olevast pädevusest. Kuigi paljude autorite definitsioon ettevõtlikkuspädevusest langeb kokku (Klucznik-Törö, 2014; Bacigalupo et al. 2016; Moberg et al. 2014), on töö autori arvates kõige parem kokku võtta ettevõtlikkuspädevust Bacigalupo jt (2016) ettevõtlikkuspädevuse mudeliga, mis sisaldab endas pädevusvaldkondi ja alapädevusi (vt joonis 1).

Ettevõtlikkuspädevuse alakomponendid

Bacigalupo jt (2016) on loonud ettevõtlikkuspädevuse mudeli, mis koosneb kolmest pädevusvaldkonnast (vt joonis 1). Need jagunevad omakorda alapädevusteks. Pädevusvaldkondadeks on 1. ideed ja võimalused, 2. vahendid, 3. tegutsemine.

Joonis 1. Ettevõtlikkuspädevuse mudel (Bacigalupo et al. 2016, lk 6)

Ideede ja võimaluste pädevusvaldkond tähendab seda, et inimene märkab võimalusi, omab ettekujutust, kuidas idee lõpuks reaalsuseks saab, kasutab loovust ideede ellu viimiseks, ja kasutab ideede ellu viimiseks eetilist ja jätkusuutlikku mõtteviisi. Vahendite pädevusvaldkonna alla kuulub nii inimese enda motivatsioon ja püsivus, kui ka finantsilise poole ja inimeste kasutus, sh nende juhtimine (*Ibid*, 2016).

Tegutsemise pädevusvaldkond hõlmab endas initsiatiivi võtmist, planeerimist ja organiseerimist, otsuste vastu võtmist, arvestades riske, ja õppimist läbi kogemuse. Selle pädevusvaldkonna alla läheb ka koostöö, mis tähendab muuhulgas ka erinevuste aktsepteerimist, empaatiat ja enda käitumise tagajärgede mõistmist. Samuti kuulub tegutsemise pädevusvaldkonna alla teiste inimeste juhtimine. Planeerimise ja organiseerimise kõrval tähendab veel inimeste juhtimine enda otsuste ja valikute analüüsimist ning valmisolekut olla paindlik erinevate muutuste suhtes. Bacigalupo jt (2016) rõhutavad, et kõiki pädevusvaldkondi tuleb võtta kui tervikut.

Ettevõtlusõpe

Eestis on olemas erinevaid programme (Junior Achievement, s.a.; Ettevõtlusteater, s.a.; Ettevõtlusküla, 2014; Edu & Tegu, 2016), mille missiooniks on edendada ettevõtlikkuse arengut. Ettevõtlusõppe eesmärgiks on toetada inimeste arengut, kes soovivad enda ideid luua reaalsuseks kas enda või kogukonna jaoks (Ettevõtlusõppe..., 2010). Sellel ei ole ainult äriiline eesmärk, vaid selle eesmärk on ka ettevõtlike hoiakute, oskuste ja teadmiste suurendamine (Entrepreneurship Education, 2014). Näiteks on ettevõtlusprogrammi Edu & Tegu eesmärk arendada ettevõtlusharidust igal haridustasemel ja suurendada ettevõtlikku mõtteviisi (Edu & Tegu, 2016). Sánchez (2013) uuris üldiselt ettevõtlusõppe olulisust põhikooli õpilaste seas. Seal selgus, et ettevõtlusõppel on positiivne mõju õpilaste ettevõtlikkuspädevusele. Seetõttu on ettevõtlusõppe mistahes vormis õpilase arengule soodne.

Ettevõtlusõpet käsitletakse teises võtmes. See tähendab, et õpe toimub väljaspool klassiruumi, kasutatakse mängu ning rühmatöid, uuritakse turgu ja seal olevaid võimalusi, käiakse ekskursioonidel kohalikes ettevõtetes, kutsutakse ettevõtjaid kooli esinema ning tehakse õpilasfirmasi, kus kasutatakse päris raha (Volkman et al., 2009). Neck, Greene ja Brush (2014) lisavad, et ettevõtlusõppe keskkond on ettearvamatult ja ebakindlalt, mis on vastand sellele, milline on tavaline õppimiskeskkond. Õpetaja saab ettevõtlusõpet efektiivsemalt edasi anda lõimitult ja aktiivõppemeetodite abil, julgustades õpilasi ning luues turvalise õpikeskkonna, kus on vigade tegemine lubatud (Wilson, 2002) ja käitudes kui abistaja ja juhendaja (Fayolle, 2007; Sidhu, Johnsson, Singer, & Suoranta, 2015), mitte niivõrd klassikalise õpetajana. Koolikeskkond peab võimaldama õpilaste ettevõtlikkuspädevust arendada, kuid samas ei tohi eeldada kõigilt õpilastelt samal tasemel pädevust (Õunapuu & Ots, 2015).

Ettevõtlusõppe tähtsamad osad on ettevõtlikkus ja teadmised ning oskused (Kukk, 2008). Volkman (2009) on öelnud, et ettevõtlikkuse õppimine ei hõlma endas õppimist läbi raamatute, vaid vajab läbiproovimist. See nõuab õpetajalt õppekava hästi tundmist ja õigete õpimeetodite kasutamist (Vestergaard, 2015). Žibėnienė ja Virbalienė (2014) on kirjutanud, et ettevõtlusõpet arendades tuleb ettevõtlusõppe osad eraldi läbi analüüsida ja panna need õppekavaga paralleelselt jooksma ning siduda omavahel õppetöö ja materjalid. Eestis on olemas ettevõtluse kasvustrateegia, õppekavas ettevõtlikkuspädevus, ja koolitatakse välja õpetajaid, kes oleks piisavalt pädevad ettevõtlust õpetama, kuid puudub ettevõtlikkuspädevuste hindamismudel (Vestergaard, 2015). Küll aga töötatakse ettevõtlikkusoskuste hindamismudeli kallal (Edu ja Tegu Ettevõtlusõppe..., 2016).

Ettevõtlusõppel on kaks erinevat käsitlust: 1) Ettevõtluse kitsas käsitlus, ja 2) Ettevõtluse lai käsitlus. Ettevõtluse kitsas käsitluses on tähtsal kohal ettevõtluskeskkonnas tegutsemine ja selle peamine eesmärk on ettevõtjaks saamine. Ettevõtluse laiem käsitlus hõlmab endas ettevõtluspädevuse kolme pädevusvaldkonda: enesejuhtimine, sotsiaalsete probleemide lahendamine ja väärtust loov mõtlemine ja lahenduste leidmine. See tähendab, et laiema käsitluse peamine eesmärk on ettevõtlikuks kodanikuks saamine (Ettevõtluspädevuse mudel, s.a.). Ettevõtluspädevuse mudelisse (s.a.) on samuti lisatud, et ettevõtluse laia käsitluse korral on võimalik ettevõtlusõpet rakendada ettevõtlikkuspädevuse alapädevuste lõimimisel aineõppesse. Sellest võib järeldada, et rääkides ettevõtlusõppes põhikoolis, on oluline rõhk ettevõtluse laial käsitlusel. Seega on käesoleva töö autori arvates tähtis, et õpilane omandaks põhikooli lõpuks pigem ettevõtliku hoiaku kui ettevõtlusalaseid teadmisi.

Ettevõtlusküla olemus

Rollimäng

Rollimäng on üks aktiivõppemeetoditest. Aktiivõppemeetodite abil on õpilased paremini haaratud koolitöösse ja tegevustesse (Bonwell & Eison, 1991). Rollimängu on mitmed autorid erinevalt käsitlenud. Rollimäng on see, kui õpilased peavad etteantud situatsioonis kehastama endale võõrast karakterit (Tropp & Saat, 2008). Wolfe (2005) toob välja tsitaadi rollimängu iseloomustamiseks: "Ma kuulen ja ma unustan. Ma näen ja ma mäletan. Ma teen ja ma mõistan." Sellest võib järeldada, et rollimängu peamine põhimõte on õpetada läbi kogemuse. Cherif ja Somerville (1995) järgi on rollimäng võimalus õppijatel mängida läbi reaalseid konflikte, saada informatsiooni sotsiaalsete probleemide kohta, õppida olema teise inimese rollis ning arendada enda sotsiaalseid oskusi.

Rollimäng on piisavalt efektiivne, kui mängus on probleemid, mida saab lahendada, karakterid ning rollid, keda mängida ja jälgida, mängu põhialus ning mängu järgi kohandatud tegevused (Cherif & Somerville, 1995). Õppijad kasutavad enda eelnevaid teadmisi konkreetsetes situatsioonides (Pedastsaar, 1999). Et õpilane osaleks aktiivselt töös, mängib tähtsat rolli analüüs, süntees ja hinnang kogu käigule (Bonwell & Eison, 1991). Õpilased eelistavad ka ise pigem aktiivsemat osavõttu kui passiivset (Kidron, 1977).

Rollimäng on nii õpetajale kui ka õpilasele pigem positiivne kui negatiivne. Fogg (2001) räägib ülikooli õppejõust, kes kaasas rollimängu ajaloo loengutesse ning nägi peale esimest semestrit, et õppijad valdavad teemat paremini ning on sellest ka rohkem huvitatud.

Seega leidis Fogg (2001), et rollimäng tegi ka aine õpilaste jaoks lihtsamaks ja huvitavamaks. Poorman'i (2002) tehtud uuringutest selgus, et rollimängu mängivad õpilased suudavad end panna teise inimese rolli ning läbi selle mõistavad teda ja tema probleeme paremini. Uuringust saab järeldada, et rollimäng aitab kaasa empaatialle ning aitab õpilasel teisi inimesi paremini mõista.

Selles töös mõistetakse rollimängu all kogemuse kaudu õppimist, mille kaudu saab õppiija katsetada erinevaid käitumismaneere eri situatsioonides ja rollides. Selle kaudu saab ta teha vigu, hiljem neid analüüsida ja läbi selle õppida.

Ettevõtlusküla rollimäng "Ettevõtlik kodanik"

Ettevõtlikkust edasi andes on oluline aktiivõppemeetodite kasutamine õppetöös, et õpilane saaks teoreetilisi teadmisi rakendada praktiliselt (Wolfe, 2005). Ettevõtlikkuspädevuse arenguks on oluline anda teadmisi edasi läbi aktiivõppe meetodite, milleks võib olla töötamine erinevates ärides kui ka erinevad rollimängud nii virtuaalmaailmas kui ka reaalsuses (Župerka, 2011, viidatud Žibéniené ja Virbaliené j). Mängu viivad läbi juhendajad ja mängujuht, kes aitavad õpilasi suunavate küsimustega. Mängu jooksul puudutatakse teemasid nagu ettevõtlikkus ja ettevõtlus, meeskonnatöö ja suhtlemine, võimaluste märkamine, teenindamine (k.a. müük), dokumenteerimine (Traat, 2017). Samuti on mängu seotud ettevõtlusalased mõisted (Õppemäng "Ettevõtlik kodanik" ..., 2017).

Mäng koosneb kolmest tegevusperioodist, mida nimetatakse mängus kuudeks. Iga tegevusperioodi järel on koosolekud, mis on olulised, et jõuda arusaamale, millised tegevused olid ettevõtte arengule soodsad ja millised mitte. Siinkohal ei täida juhendaja õpetaja rolli, vaid on justkui suunaja, kes aitab küsimuste abil õpilased õige vastuseni (Ettevõtlusküla juhendaja töökirjeldus). Kuigi mängus on juhendajad, lubab mäng teha õpilastel vigu ja valesid otsuseid. Mängu kokkuvõttes või kuule järgneval koosolekul arutatakse vead mängujuhi või juhendajaga läbi ning jõutakse koos kompromissile, kuidas teinekord õigem on teha.

Ettevõtlusküla mäng "Ärilahing"

Ettevõtlusküla mäng "Ärilahing" on umbes kahetunnine mäng, mille peamine eesmärk on anda ülevaade tootearendusest ja müügitööst. Mängijad on jagatud gruppidesse ehk ettevõtetesse ja igal ettevõttel on esimeseks ülesandeks mõelda välja toode ning panna see

koheaselt müüma, et ettevõttele raha teenida. Toote müümine käib mängijate vahel lühikese aja jooksul, et muuta tegevust efektiivsemaks. Peale igat müügiperioodi tehakse kokkuvõte, kui palju on keegi müünud ja teeninud, ning mängijatel on võimalus enda toodet arendada või muuta. Mäng algab ja lõpeb seminaristiilis aruteluga, milles räägitakse tootearendusest, äriidee elluviimisest, müügi- ja meeskonnatööst sidudes seda päriseluga.

Metoodika

Uurimuse eesmärk oli välja selgitada Ettevõtlusküla mängude "Ettevõtlik kodanik" ja "Ärilahing" seos ettevõtlikkuspädevuse arengu, suhtlusoskuse ja juhtimisvalmidusega. Selles peatükis antakse ülevaade valimist, kasutatud mõõtevahendist ja protseduurist. Antud peatükk sisaldab ka arutelu. Käesolev bakalaureusetöö põhineb kvantitatiivsel uurimisviisil.

Valim

Uurimuses kasutati eesmärgipärast mugavusvalimit, mille kohaselt valis autor endale kättesaadavad uuritavad (Õunapuu, 2014). Autor valis välja ühe 8. klassi, kes plaanis Ettevõtluskülla mängima tulla. Valimi moodustamiseks suhtles autor klassijuhatajaga ja kogus nõusolekud lapsevanematelt. Valimisse kuulus Tartumaa ühe kooli 8. klassi õpilased vanuses 14 - 15 aastat. Valimi kriteerimiteks oli 1) 8. klassis õppimine ja 2) esmakordne Ettevõtlusküla mängu "Ettevõtlik kodanik" mängimine.

Mõõtevahend

Käesolevas uurimuses kasutati Euroopa Sotsiaalfondi ja Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeeriumi poolt rahastatud ettevõtlusõppeprogrammi Edu ja Tegu mõju-uuringus kasutatud ankeeti (Lisa 1). Kuna uurimuse eesmärk oli välja selgitada Ettevõtlusküla mängude seos ettevõtlikkuspädevusega, valiti bakalaureusetööks Edu ja Tegu mõju-uuringus kasutatud ankeet.

Ankeedi esimene osa sisaldas väiteid, kus õpilane hindas enda suhtumist koolitöösse ja näitas motivatsiooni ja püsivust. Teine osa koosnes väidetest, milles õpilane iseloomustas enda loovust ja probleemide lahendamise oskust. Kolmandas osas hindas õpilane enda suhtlusoskust. Neljandas osas pakkus õpilane välja kolm klassikaaslast, kes saaks teiste juhtimisega hakkama. Samas osas pidi õpilane hindama ka enda juhtimisoskust.

Vastamiseks kasutas õpilane skaalat, milles 1 tähendas, et kehvemini kui teised ja 3 tähendab, et paremini kui teised. Viiendas osas pakkus õpilane välja kaks klassikaaslast, kes avaldaks esimesena soovi klassiekskursiooni korraldada. Samas osas hindas õpilane, kas ta oleks ka ise esimeste hulgas. Vastamiseks kasutas õpilane binaarset skaalat koos põhjendusega. Kuuendas punktis pakkus õpilane välja kaks õpilast, kes korraldaks tunnist ära minemise kogu klassiga. Seitsmes punkt koosnes väidetest, mis näitas õpilase eetilist mõtlemist. Õpilane kasutas vastamiseks skaalat, kus 1 tähendas, et antud väide ei käi õpilase kohta ja 5 tähendas, et antud väide käib täielikult õpilase kohta. Kaheksas osa koosnes väidetest, kus õpilane hindas rahulolu enda kooliga. Vastamiseks kasutas õpilane skaalat, kus 1 tähendas, et ei oska öelda ja 5 tähendas, et on väitega väga nõus. Üheksandas punktis sai õpilane anda vabavastuse, kuidas saavad õpilased koolielu korraldamisel osaleda. Kümnendas punktis vastas õpilane, kas tema on kunagi teinud ettepaneku koolielu paremaks muutmiseks. Õpilane kasutas vastamiseks binaarset skaalat koos põhjendusega. Ankeedi viimane osa koosnes õpilase informatsioonist (vanus, sugu).

Protseduur

Vastajate ettevõtlikkuspädevust hinnati Edu & Tegu programmi väljatöötatud ankeediga. Enne uuringu läbiviimist küsiti lapsevanemate luba läbi eKooli klassijuhataja abil. Esimene uuring viidi läbi detsembris 2017 hetk enne Ettevõtlusküla rollimängu "Ettevõtlik kodanik" Ettevõtluskülas. Teine uuring viidi läbi jaanuaris 2018 antud Tartumaa koolis peale Ettevõtlusküla mängu "Ärilahing".

Enne ankeedi täitmist tutvustati vastajatele uurimistöö eesmärki, selle vajalikkust ning seost ettevõtlusõppega. Samuti selgitatati enne vastajatele, et osalemine uurimuses on vabatahtlik ja uuritavatele tagatakse anonüümsus (Eesti Teadlaste..., 2002). Autor viis uuringu läbi kahel korral paber-pliiats ankeedina. Ankeedi täitmine võttis aega ligikaudu 45 minutit. Läbiviimise ajal toetas uuringu läbiviija õpilasi, kellel tekkis küsimusi või soovisid abi.

Kogutud andmed sisestati Excelisse, puhastati ja vabavastuselised andmed kodeeriti. Andmetöötluseks kasutas autor programmi SPSS. Andmeanalüüsi tegi autor iseseisvalt vastavalt uurimisküsimustele. Autor kasutas erinevuste näitamiseks jooniseid, mis on tehtud programmis Excel.

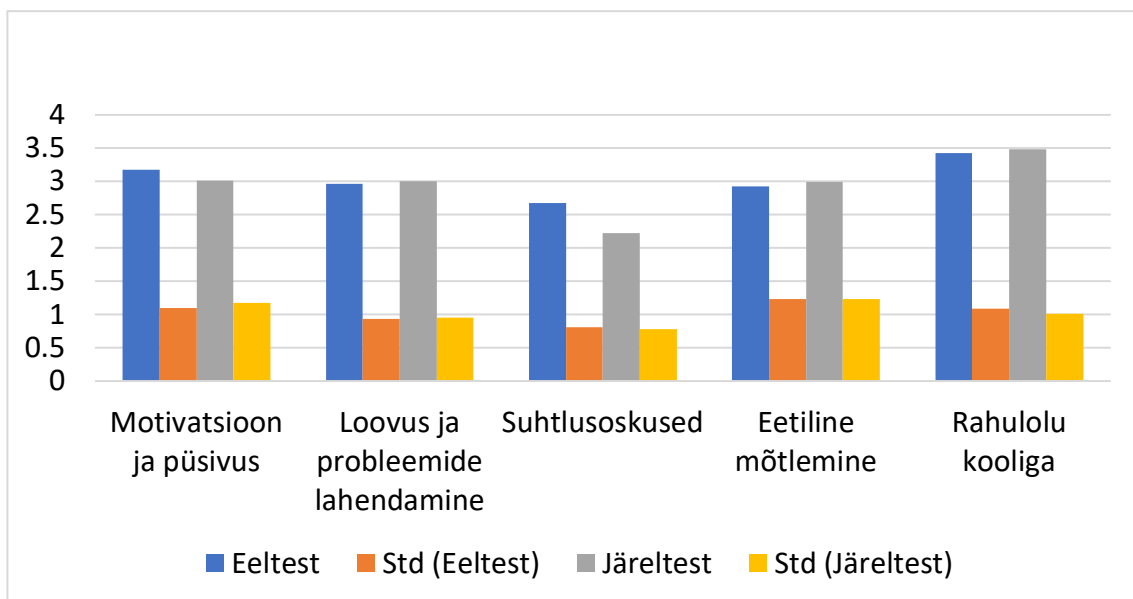
Tulemused

Vastused küsimustikus küsitud vastaja taustandmete kohta on välja toodud valimi peatükis. Peatükk on struktureeritud vastavalt eelnevalt püstitatud uurimisküsimustele. Kuna alakomponendid võeti küsitluses kokku plokkidena ja vastajate arv erines küsimuste lõikes, kasutas autor ploki standardhälbe puhul valemit:

$$\sqrt{\frac{s_1^2 \times df_1 + \dots + s_m^2 \times df_m}{df_1 + \dots + df_m}}, \text{ kus } df = n - 1$$

Esimene uurimisküsimus, *milline seos on Ettevõtlusküla rollimängul õpilaste ettevõtlikkuspädevuse arenguga*. Uuringust selgus, et Ettevõtlusküla rollimängudel puudub seos ettevõtlikkuspädevuse alakomponentidega.

Joonis 2. Ülevaade Ettevõtlikkuspädevuse alakomponentidest enne ja pärast Ettevõtlusküla rollimängu



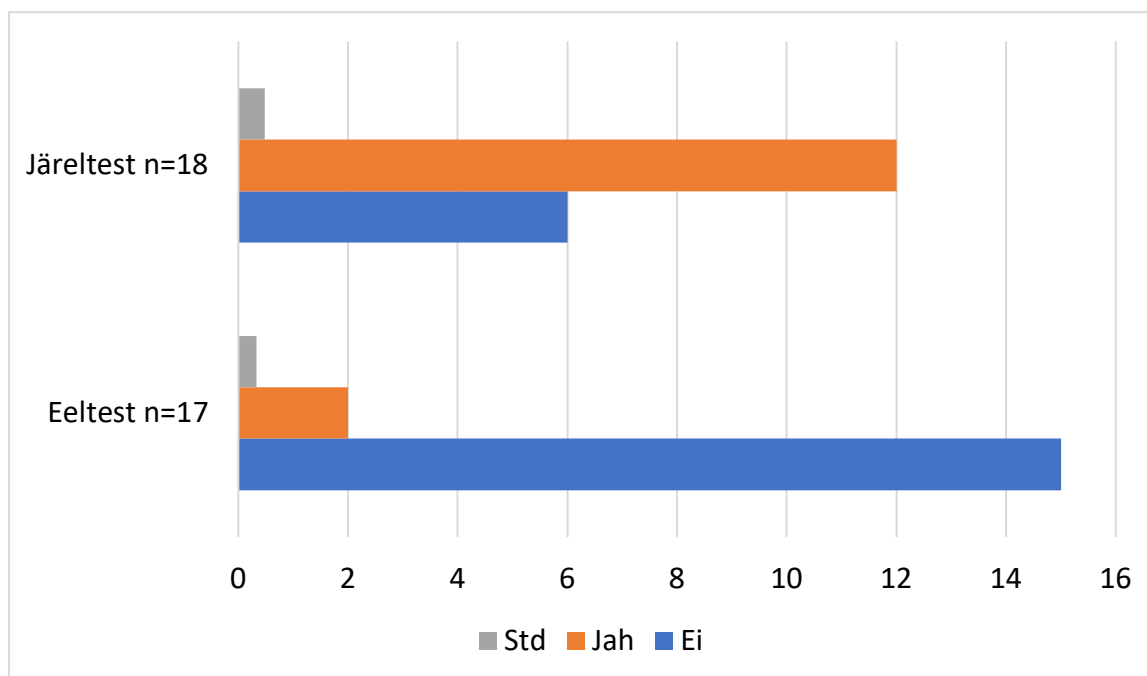
*Std - standardhälve

Joonisel 2 on välja toodud erinevused ettevõtlikkuspädevuse alakomponentide keskmistest enne ja pärast Ettevõtlusküla mängu. Tabelisse on kantud ankeetidest kogutud keskmised tulemused, mille järgi oli positiivne erinevus *loovusel ja probleemide lahendamisel, eetilises mõtlemises ja rahulolu kooliga*. Statistiline erinevus puudus kõigi alakomponentide puhul ($p < 0,05$).

Teine uurimisküsimus, milline on seos Ettevõtlusküla rollimängudel õpilaste suhtlusoskusega. Antud uuringus hinnati õpilaste suhtlusoskust väidetega, mida õpilased pidid hindama. Kõige enam tõusis tulemus väidetega "Püüan olla teiste inimeste vastu kena" ja "Vastan teiste naljale tavaliselt omapoolse naljaga". Suhtlusoskuste plokis oli aga negatiivse tulemusega väited "Tunnen ennast halvasti, kui kellegi kallal noritakse või kedagi kiusatakse".

Kolmas uurimisküsimus, milline on seos Ettevõtlusküla rollimängudel õpilaste valmisolekuga juhtida.

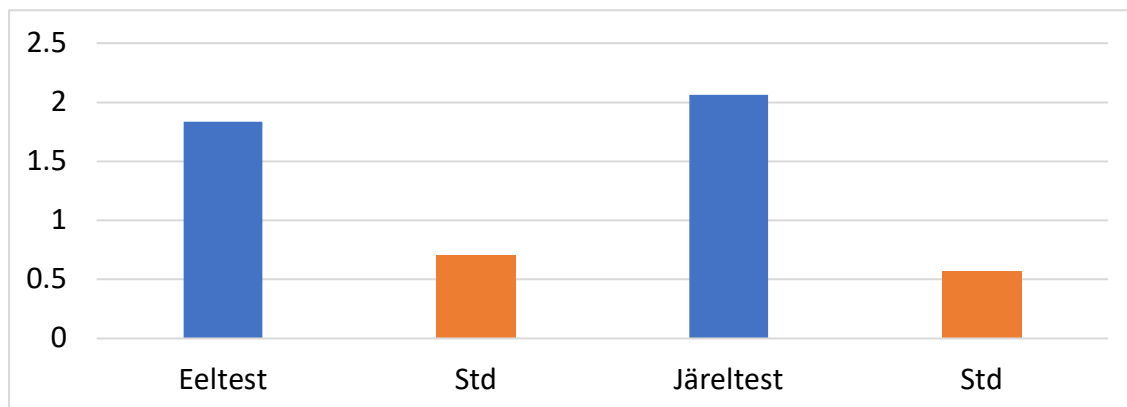
Joonis 3. Õpilase arvamus enda soovi avaldusest klassiekskursiooni kavandamisel



*Std - standardhälve

Joonisel 3 on välja toodud eel- ja järeluuringu vastused küsimusele, kas õpilane ise oleks nende hulgas, kes avaldaks soovi kavandada klassiekskursiooni. Enne Ettevõtlusküla mängu vastas *jah* 2 ja *ei* 15 õpilast 17st õpilasest. Peale Ettevõtlusküla mängu vastas *jah* 6 ja *ei* 12 õpilast 18st. Eel- ja järeluuringu vahel puudus statistiline erinevus ($p < 0,05$).

Küsimusele *mis Sa arvad, kuidas Sa ise saaksid klassikaaslaste juhtimisega hakkama*, kasutas õpilane vastamisel binaarset skaalat, kus 1 tähendas kehvemini kui teised, 2 tähendas sama hästi kui teised ja 3 tähendas paremini kui teised. Joonisel 4 on toodud antud küsimuse vastuste koondkeskmised. Vastuste vahel esines statistiliselt oluline erinevus ($p < 0,05$).

Joonis 4. Ülevaade õpilaste valmisolekust klassikaaslast juhtida

*Std - standardhälve

Autor küsis õpilaste arvamust enda ümber olevate õpilaste juhtimisoskusest. Ankeedis küsiti õpilaste arvamust, kes võiks organiseerida aktuse (vt tabel 1), kavandada klassiekskursiooni (vt tabel 2) või korraldada klassiga tunnist ära minemise (vt tabel 3).

Tabel 1. Õpilaste arvamused, kes võiksid klassis organiseerida aktust*

Aktuse organiseerimine	
Eeluuring	Järeluuring
Mari (n=10)	Mari (n=10)
Reesi (n=9)	Joonas (n=6)
Kristi (n=8)	Madis (n=6)
Mia (n=7)	Mia (n=6)
Karin (n=5)	Reesi(n=4)
Joonas (n=3)	Kristi (n=4)
Roger (n=3)	Stella (n=4)
Madis (n=2)	Karin (n=2)
Denis (n=2)	Toomas (n=2)
Grete (n=1)	Roger (n=1)
Ranet (n=1)	Meeli (n=1)
	Reio (n=1)
	Denis (n=1)

*Õpilaste nimed on muudetud

Tabel 2. Õpilaste arvamused, kes võiksid klassis kavandada klassiekskursiooni*

Klassiekskursiooni kavandamine	
Eeluuring	Järeluuring
Mari (n=8)	Karin (n=8)
Karin (n=7)	Kristi (n=5)
Joonas (n=4)	Stella (n=4)
Mia (n=4)	Joonas (n=3)
Stella (n=3)	Mari (n=3)
Reesi (n=2)	Madis (n=2)
Kristo (n=2)	Reesi (n=2)
Roger (n=1)	Toomas (n=1)
	Reio (n=1)
	Denis (n=1)

*Õpilaste nimed on muudetud

Tabel 3. Õpilaste arvamused, kes võiks korraldada tunnist ära minemise*

Tunnist ära minemise korraldamine	
Eeluuring	Järeluuring
Karin (n=11)	Karin (n=8)
Madis (n=8)	Madis (n=6)
Sigrid (n=7)	Joonas (n=5)
Joonas (n=4)	Grete (n=2)
Stella (n=2)	Mia (n=2)
Reio (n=2)	Sigrid (n=2)
Ranet (n=1)	Carmen (n=1)
Mia (n=1)	Reesi (n=1)
	Reio (n=1)
	Stella (n=1)
	Meeli (n=1)

*Õpilaste nimed on muudetud

Arutelu

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk oli välja selgitada, kas Ettevõtlusküla rollimängudel on seos õpilaste ettevõtlikkuspädevuse, sotsiaalsetele oskuste ja juhtimisvalmidusega.

Ettevõtlusküla mängude seos õpilaste ettevõtlikkuspädevuse arenguga

Esimesena püstitati uurimisküsimus: „Milline seos on Ettevõtlusküla rollimängudel õpilaste ettevõtlikkuspädevuse arenguga?“. Tulemusi analüüsides selgus, et Ettevõtlusküla rollimängul ei olnud seost ettevõtlikkuspädevuse arenguga. Suurt muutust on näha suhtlusoskuste alapädevustes, kus tulemused olid madalamad kui eeluuringus. Junior Achievementi uuringust (Johansen, s.a.) selgus, et õpilased, kes tegutsevad õpilasfirmades 100 tundi või rohkem, ei saa mitte ainult ettevõtlusalaseid teadmisi, vaid arenevad ka teistes aspektides (näiteks projektijuhtimine, initsiatiivi võtmine ja kooliedukus). Seega on keeruline Ettevõtlusküla rollimängudel muuta õpilaste hoiakut 2 tunniga.

Tulemustest võib järeldada, et Ettevõtlusküla rollimängudel puudub seos ettevõtlikkuspädevuse arenguga. Küll aga leiab autor, et Ettevõtlusküla rollimäng võib olla pigem kui motivaator ja huviärataja tegutsemaks ettevõtlusega ja arendamaks enda ettevõtlikkust. Sánchez (2013) uurimusest selgus, et ettevõtlusõppel on positiivne mõju õpilaste ettevõtlikkuspädevusele. Seetõttu on ettevõtlusõpe mistahes vormis õpilase arengule soodne.

Žibėnienė ja Virbalienė (2014) on öelnud, et ettevõtlusõpe on efektiivne, kui sellel on seos riikliku õppekavaga. Ettevõtlusküla rollimängudel oleks suurem seos õpilase ettevõtlikkuspädevusega, kui mängud oleksid kooskõlas Põhikooli riikliku õppekavaga (2011). Lõputöö autor leiab, et seda saab teha lisades mängule ka teoreetiline pool enne ja pärast mängu töövihikute või õppematerjalide näol. Tehes programmi pikemaks, ei saa arendada mitte ainult Põhikooli riiklikus õppekavas loetletud eesmäärke, vaid ka Bacigalupo jt (2016) ettevõtlikkuspädevuse alakomponente.

Ettevõtlusküla mängude seos õpilaste suhtlusoskusega

Teine uurimisküsimus oli: „Milline on seos Ettevõtlusküla rollimängudel õpilaste suhtlusoskusega?“ Vaadates ettevõtlikkuspädevuse alakomponente, oli õpilase suhtlusoskustele kõige suurem erinevus, kuid see oli negatiivne. Kuigi suhtlusoskuste tulemused erinesid negatiivselt eel- ja järeluuringu vahel, puudus seal statistiline erinevus. Nendest tulemustest saame järeldada, et Ettevõtlusküla rollimängudel puudub seos õpilase

suhtlusoskusega. Autori arvates võib põhjus olla selles, et Ettevõtlusküla rollimängud ei tegele otseselt suhtlusoskuse treenimisega, vaid arendab seda oskust pannes õpilased suhtlust nõudvatesse olukordadesse. Samuti võib põhjus seisneda selles, et suhtlusoskuseid arendatakse ka koolis erinevate ainete raames, kuid ka õpilase taustast.

Uurimisküsimuse piiranguks on see, et suhtlusoskuste ja ettevõtlusõppe ja/või ettevõtlikkuspädevuse seost pole otseselt uuritud. Junior achievementi uuringus (s.a.) uuriti küll Eesti koolides ühe osana meeskonnatööd, kuid sealt selgus, et õpilasfirmadel ja meeskonnatööl ei ole olulist seost.

Ettevõtlusküla mängude seos õpilaste juhtimisvalmidusega

Kolmandaks püstitati uurimisküsimus: „Milline on seos Ettevõtlusküla rollimängudel õpilaste juhtimisvalmidusega?“. Kõige suurem seos oli Ettevõtlusküla rollimängudel õpilase juhtimisvalmidusega. Kui enne mängu olid valmis klassiekskursiooni kavandama 2 õpilast 18-st õpilasest, siis peale Ettevõtlusküla mängu olid valmis 6 õpilast 17-st. Tulemuste vahel ei esinenud statistilist erinevust, kuid vähemalt 4 õpilast rohkem olid valmis panustama klassiekskursiooni planeerimisse.

Õpilastel paluti hinnata enda valmisolekut juhtida klassi, millest selgus, et peale Ettevõtlusküla mängu kasvas õpilaste valmisolek olla juhiositsioonil. Samuti oli õpilastel võimalus pakkuda välja enda klassikaaslast, kes organiseeriks aktust, kavandaks klassiekskursiooni ja korraldaks klassiga tunnist äraminemise. Autor jaotab antud ürituste korraldamised negatiivseks (*tunnist ära minemise korraldamine*) ja positiivseks (*aktuse organiseerimine ja klassiekskursiooni kavandamine*). Kuigi kindlad juhid tulid välja nii eel- kui ka järeluurings (nt *Karin* ja *Mari*), oli järeluurings iga küsimuse juures vähemalt kaks uut õpilast.

Eelnevatest tulemustest võib järeldada, et Ettevõtlusküla rollimängud aitasid kaasa juhtimisvalmidusele ja sellele, et õpilased on rohkem valmis korraldama erinevaid üritusi, sh juhtides protsessi. Sellest võime järeldada, et pannes õpilasi reaalsesse olukordadesse, kus nad peavad võtma initsiatiivi, et juhtida, aitab kaasa juhtimisvalmiduse arengule. See aitab neil tulla välja mugavustsoonist ning läbi selle mõista, et nad on tegelikult valmis olema ja/või tahavad olla juhiositsioonis. Juhimisoskust on Eestis uurinud ka Junior Achievement (s.a.). Antud uuringust selgus, et Eesti õpilaste hulgas on õpilasfirmades osalemine aidanud kaasa projekti juhtimise oskusele.

Töö praktiline väärtus

Käesolevas bakalaureusetöös leiti, et Ettevõtlusküla rollimängudel puudus seos ettevõtlikkuspädevuse ja suhtlusoskustega. Antud tulemused aitavad Ettevõtlusküla juhtkonnal mõelda läbi rollimängude eesmärgid. Bakalaureusetöö tulemustest võiks huvitada ka õpetajad ja koolijuhid.

Samuti tuli ka uuringust välja, et Ettevõtlusküla rollimängudel on seos õpilase juhtimisvalmidusega. Antud tulemus näitab, et õpilased on peale Ettevõtlusküla rollimängude mängimist julgemad ja valmis juhtima, mis on oluline, et õpilane oskaks ja tahaks võtta vastutust, mis ei ole tähtis ainult ettevõtluses ja juhipositsioonil, vaid ka teistes eluvaldkondades.

Kuna Eestis on vähe uuritud Ettevõtlusõppe programmide seost ettevõtlikkuspädevusega ja samuti puuduvad Ettevõtluskülal uuringud, aitavad uurimistulemused Ettevõtlusküla juhtkonnal näha, milline seos on nende mängudel tegelikult õpilase ettevõtlikkuspädevuse, suhtlusoskuste ja juhtimisvalmidusega. Samuti aitavad tulemused vajadusel muuta mängu fookust ja eesmäärke.

Töö piirangud ning soovitus edaspidisteks uurimusteks

Antud uuringu autor toob välja piirangud, milleks on valimi väiksus, ühe piirkonna kesksus ja ühealisus. Suuremate üldistuste tegemiseks tasuks uurida õpilasi mitmetest linnadest ja erinevatest vanusegruppidest.

Kuna Ettevõtlusküla mängude pole eelnevalt uuritud, tasuks edaspidi uurida ka teisi Ettevõtlusküla rollimänge. Samuti oleks huvitav uurida Ettevõtlusküla rollimängude üleüldist mõju õpilase elule ja käsitleda seejuures kõiki ettevõtlikkuspädevuse mudeli alakoostajaid. Põnevad mõtteained annaks ka Ettevõtlusküla rollimängude võrdlus teiste ettevõtlusõppe programmidega.

Tänuõnad

Autor tänab kõiki uuritavaid, kes olid nõus uuringus osalema. Autor tänab ka Juta Jaanit Edu & Tegu programmist, kelle abiga saadi ligipääs Edu & Tegu programmi ankeedile, ning Margit Parteid, kes andis nõuandeid seoses statistikaga.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrekselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Annagreta Raudseping

22.05.2018

Kasutatud kirjandus

- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. *Luxembourg: Publication Office of the European Union*.
- Baum, J. R., Baron, R. A., Frese, M. (2006). *The Psychology of Entrepreneurship*. Psychology Press.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Külastatud aadressil <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Brown, C., & Thornton, M. (2013). How entrepreneurship theory created economics. *Quarterly Journal of Austrian economics*, 16(4), 401.
- Cherif, A. H., & Somervill, C. H. (1995). Maximizing learning: using role playing in the classroom. *The American Biology Teacher*, 28-33.
- Edu ja Tegu Ettevõtlusõppe programmi kodulehekül (2016). Külastatud aadressil <http://ettevotlusope.ee>
- Eesti elukestva õppe strateegia 2020 (2014). Külastatud aadressil <https://www.hm.ee/sites/default/files/strateegia2020.pdf>
- Eesti Teadlaste Eetikakoodeksi Kaaskiri (2002). Külastatud aadressil http://www.akadeemia.ee/_repository/File/ALUSDOKUD/Eetikakoodeks2002.pdf
- Entrepreneurship Education: A Guide for Educators (2014). Külastatud aadressil <http://ec.europa.eu/DocsRoom/documents/7465>
- Ettevõtlusküla juhendaja töö lühikirjeldus (s.a.)*.
- Ettevõtlusküla kodulehekül (2014). Külastatud aadressil <http://ettevotluskyla.ee>
- Ettevõtlusõppe Edendamise Kava (2010). Külastatud aadressil http://www.unistusedellu.ee/sites/default/files/docs/Ettevotlusope_edendamise_kava_Olen_ettevotlik_koos_lisadega%2022%2009.pdf
- Ettevõtlusõppe programm (s.a.). Külastatud aadressil <https://www.hm.ee/et/ettevotlusope>
- Ettevõtluspädevuse mudel (s.a.). Külastatud aadressil <http://ettevotlusope.ee/ettevotluspadevuse-mudel/>
- Ettevõtlusteatri kodulehekül (s.a.) Külastatud aadressil <http://ettevotlusteater.eu>

- Comission of the European Communities (2003). *Green Paper Entrepreneurship in Europe*.
Külastatud aadressil http://ec.europa.eu/invest-in-research/pdf/download_en/entrepreneurship_europe.pdf
- European Commission (2016). *Entrepreneurship Education at School in Europe*. Eurydice
Fayolle, A. (Ed.). (2007). *Handbook of research in entrepreneurship education: A general perspective* (Vol. 1). Edward Elgar Publishing.
- Fogg, P. (2001). A history professor engages students by giving them a role in the action.
Chronicle of Higher Education. 48(12).
- Fosse, H. B., Hoffman, A., Junge, M., & Moberg, K. (2015). *Impact of Entrepreneurship Education in Denmark 2014*, 14-... .
- Gibb, A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233-269.
- Hansen, L. (2017, oktoober). Milleks meile ettevõtlikkus? *Mihus*, lk 19.
- Johansen, V. (s.a.). Innovation Clusters for Entrepreneurship Education. A Short Summary of the Main Findings. Külastatud aadressil
http://www.ja.ee/public/files/A%20Short%20Summary%20of%20the%20Main%20CEE%20Findings_DEF.pdf
- Junior Achievementi kodulehekül (s.a). Külastatud aadressil <http://www.ja.ee>
- Kaarela, S-S. & Mutka, R. (2016). *Kuudesluokkalaisten oppimiskokemuksia ryhmätyöstä Yrityskylä - oppimisympäristössä*. Publitseerimata magistritöö. Oulu Ülikool.
- Kidron, A. G. (1977). The effectiveness of experiential methods in training and education: The case of role playing. *Academy of Management Review*, 2(3), 490-495.
- Klucznik-Törö, A. (2014). Results of the systematic literature review on entrepreneurship and its influencing factors. In *Forum Scientiae Oeconomia* (Vol. 2, No. 1, pp. 57-70).
- Kukk, M. (2008). *Ettevõtlusõppe eesmärgid*. Külastatud aadressil
<https://koolielu.ee/pages/view/142234/ettevotlusoppe-eesmargid>
- Kuratko, D. F. (2017) *Entrepreneurship: theory, process, practice*. Cengage/Southwestern Publishing.
- Mäntylä, L. (2015) *Yrityskylä-projekti - alakoulun kuudesluokkalaisten näkemyksiä yrittäjyyskasvatuksesta*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Turku University of Applied Sciences.
- Neck, H. M., Greene, P. G., & Brush, C. G. (Eds.). (2014). *Teaching entrepreneurship: A practice-based approach*. Edward Elgar Publishing.

- Pedastsaar, T. (1999). *Õpi- ja õpetamisviisid: Õppevahend Tartu Ülikooli õpetajakoolituse ja kasvatusteaduste bakalaureuseõppe üliõpilastele*. Tartu: AS VALI
- Põhikooli riiklik õppekava (2011). *Riigi Teataja I 2011, 4, 4*. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020>
- Poorman, P. B. (2002). Biography and Role-playing: Fostering Empathy in Abnormal Psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1), 32-36.
- Randma, T., & Venesaar, U. (2016). Does the general education school curriculum support the development of enterprising people? *Baltic Journal of Management*, 11(2), 142-166.
- SA Ida-Viru Ettevõtluskeskus (2009) Ettevõtliku kooli võrgustiku strateegia 2009-2025. Külastatud aadressil http://evkool.ee/wp-content/uploads/2016/03/Ettevotliku_kool_vorgustiku_strateegia_2009-2025.pdf
- Sánchez, J. C. (2013). The impact of an entrepreneurship education program on entrepreneurial competencies and intention. *Journal of Small Business Management*, 51(3), 447-465.
- Russell, S. S. (2008) Entrepreneurship. *The Concise Encyclopedia of Economics*. Külastatud aadressil <http://www.econlib.org/library/Enc/Entrepreneurship.html#abouttheauthor>
- Traat, H. (2017). Õppemäng "Ettevõtlik kodanik" õppekava. Külastatud aadressil <http://ettevotluskyla.ee/wp-content/uploads/2014/04/Ettevotlik-kodanik-õppekava-1.pdf>
- Tropp, K., & Saat, H. (2008). Õpilaste suhted eakaaslaste ning täiskasvanutega ja sotsiaalsete oskuste areng. E. Kikas (Toim). *Õppimine ja õpetamine esimeses ja teises kooliastmes*. 61-89. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Van Praag, C. M., & Versloot, P. H. (2007). What is the value of entrepreneurship? A review of recent research. *Small business economics*, 29(4), 351-382.
- Vestergaard, L. (2015). Entrepreneurship in Education in the Baltic Sea Region. 7-9.
- Volkman, C., Wilson, K. E., Mariotti, S., Rabuzzi, D., Vyakarnam, S., & Sepulveda, A. (2009). Educating the next wave of entrepreneurs. *Unlocking entrepreneurial capabilities to meet the global challenges of the 21st Century. A Report of the Global Education Initiative (Geneva, World Economic Forum)*.
- Võrgustiku "Ettevõtlik kool" Tartumaa alusuuringu lõppraport (2010). Külastatud aadressil http://www.tartu.eu/arinouandla/failid/File/PRIA_EVK_Tartumaa_alusuuring_loppraport.pdf

- Wilson, B. (2002). *Enterprise Education in Secondary School*. Külastatud aadressil <https://numeracy4life.wikispaces.com/file/view/secondary.pdf>
- Wolfe, K. (2005). Active Learning, *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 77-82
- Žibėnienė, G., & Virbalienė, R. (2014). Learning methods of entrepreneurship education. *Education reform in comprehensive school*, 123-133
- Župerka, A. (2011). Studentų verslumo ugdymo plėtra Lietuvoje. Management theory and studies for rural business and infrastructure development, 2 (26), 279-288.
- Õunapuu, K. (2015). Ettevõtlikkus on rohkem kui ettevõtlus. Külastatud aadressil <http://opleht.ee/2015/05/ettevotlikkus-on-rohkem-kui-ettevotlus/>
- Õunapuu, K. & Ots, A. (2015). Ettevõtlikkuspädevus. E. Kikas, & A. Toomela (Toim), *Õppimine ja õpetamine kolmandas kooliastmes. Üldpädevused ja nende arendamine*. Tallinn: Eesti Ülikoolide Kirjastus OÜ.
- Õunapuu, T. (2014). Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustuses. Tartu Ülikool.
- Yrityskylä koduleht (s.a.). Külastatud aadressil <https://yrityskylä.fi/>

Lisa 1.

Sinu nimi:

.....

Sinu klass:

.....

Sinu kool:

.....

- 1. Loe järgmised kirjeldused tähelepanelikult läbi.** Mõtle, kui hästi iga väide kirjeldab Sind. Hinda nende vastavust Sinu mõtetele, tunnetele, käitumisele. Pea meeles, et siin ei ole õigeid ja valesid vastuseid. Tõmba igas reas ring ümber ühele numbrile.

	Ei sobi üldse minu kohta	Sobib minu kohta natuke	Vahel sobib, vahel mitte	Enam- vähem sobib minu kohta	Sobib minu kohta täielik ult
1. Kui mõni asi on koolis raske, teen parema meelega midagi muud	1	2	3	4	5
2. Teen koolis ülesanded ja harjutused kohe lõpuni	1	2	3	4	5
3. Kui mõni asi on koolis raske, jätan selle pooleli	1	2	3	4	5
4. Proovin ka rasked ülesanded ja tunnitööd lõpuni teha	1	2	3	4	5
5. Jätan rasked ülesanded pooleli	1	2	3	4	5

- 2. Hinda, kuivõrd oled nõus järgmiste väidetega.**

	Üldse ei ole nõus	Pigem ei ole nõus	Nii ja naa	Pigem olen nõus	Olen täies ti nõus
1. Raskete ülesannete puhul on lahenduse kallal pikemat aega pusimisest kasu vaid tõeliselt tarkadel õpilastel	1	2	3	4	5
2. Võimekus on omadus, mida ei saa koolis õppimisega eriti muuta	1	2	3	4	5
3. Inimene võib küll uusi asju õppida, kuid tema võimekuse baastase jääb siiski praktiliselt samaks	1	2	3	4	5

4. Õpilane, kes ei oska esimestes klassides õppida, ei oska seda ka viimastes klassides	1	2	3	4	5
5. Tõeliselt targad õpilased saavad õpitava materjali selgeks vaeva nägemata	1	2	3	4	5
6. Kui õpilane millestki esimese korraga aru ei saa, on tõenäoline, et see asi on tema jaoks lõpuni liiga keeruline	1	2	3	4	5
7. Nii-öelda keskmised õpilased jäävad „keskmisteks“ ka kogu ülejäänud eluks	1	2	3	4	5
8. Inimene võib küll uusi asju õppida, aga see, kui ettevõtlik ta on, jääb siiski üsna samasuguseks	1	2	3	4	5
9. Iga inimene võib õppida oma tundeid kontrollima	1	2	3	4	5
10. Keeruliste väljakutsete puhul on lahenduste kallal vaeva nägemisest kasu vaid tõeliselt ettevõtlikel inimestel	1	2	3	4	5
11. Kui inimene tahab, on tal võimalus muuta, milliseid tundeid ta tunneb	1	2	3	4	5
12. Inimesed kas on ettevõtlikud või ei ole	1	2	3	4	5
13. Mõned inimesed lihtsalt ei õnnestu ettevõtluses, hoolimata sellest, kui kõvasti nad pingutavad	1	2	3	4	5
14. Tegelikult ei saa inimene kuigi palju muuta seda, kui ettevõtlik ta on	1	2	3	4	5
15. Tegelikult saavad inimesed oma tundeid ainult väga vähesel määral kontrollida	1	2	3	4	5
16. Kui palju inimene ka ei pingutaks, ei saa ta siiski muuta tundeid, mis tal tekivad	1	2	3	4	5
17. Uute asjade õppimine on minu jaoks stressirohke tegevus ja ma väldin seda	1	2	3	4	5
18. Hindan seda väga, kui teised inimesed ütlevad mulle, mida nad mu tegevusest või sooritusest arvavad	1	2	3	4	5
19. Muutun sageli vihaseks, kui teised inimesed (nt vanemad, õpetajad, treenerid) mu tegevuse või soorituse kohta midagi arvavad	1	2	3	4	5
20. Tean, et suudan edukalt lahendada ka keerulisi probleeme	1	2	3	4	5
21. Usaldan oma loovusega seotud võimeid	1	2	3	4	5

22. Võrreldes oma sõpradega eristun ma oma kujutlusvõime ning teistsuguste ideede poolest	1	2	3	4	5
23. Olen mitmeid kordi tõestanud, et saan hakkama ka keerukamate loovate ülesannetega	1	2	3	4	5
24. Olen kindel, et saan hakkama probleemidega, mis nõuavad loovaid lahendusi	1	2	3	4	5
25. Olen hea originaalsete ideede ja lahenduste pakkumisel	1	2	3	4	5
26. Sobivates tingimustest võivad kõik luua midagi suurepäraselt	1	2	3	4	5
27. Sa kas oled loov või ei ole - isegi kõvasti pingutades ei saa seda eriti muuta	1	2	3	4	5
28. Igaüks saab oma loovust teatud tasemeni arendada	1	2	3	4	5
29. Sa pead olema juba sündinud looja - ilma kaasasündinud talendita võid sa olla vaid jäljendaja	1	2	3	4	5
30. Harjutamine teeb meistriks - sihikindlus ja pingutamine on parimad teed oma oskuste täiustamiseks	1	2	3	4	5
31. Loovust saab küll arendada, aga inimene kas on tõeliselt loov isiksus või mitte	1	2	3	4	5
32. "Roomat ei rajatud päevaga" – igasugune loovus nõuab pingutust ja tööd ning need omadused on olulisemad kui kaasasündinud talent	1	2	3	4	5
33. Mõned inimesed lihtsalt on loovad ja teised mitte. Harjutamine seda ei muuda	1	2	3	4	5
34. Pole vahet, kui hea kellegi loovus hetkel on. Seda on alati võimalik parandada	1	2	3	4	5
35. Tõeliselt loov talent on kaasasündinud ja püsiv omadus kogu inimese elu jooksul	1	2	3	4	5

3. Järgnevalt on toodud 11 inimese käitumist kirjeldavat väidet. Loe iga väide tähelepanelikult läbi ning märgi ristiga iga väite taha, kuivõrd see kirjeldus Sind iseloomustab.

	Üldse ei iseloomust a	Pigem ei iseloomusta	Pigem iseloomustab	Iseloomu stab peaaegu alati
1. Ma leian kergesti uusi sõpru.				
2. Teen tihti enda üle nalja.				
3. Püüan olla teiste inimeste vastu kena.				
4. Kui ma kellegi peale vihastan, siis ma pigem surun viha alla kui näitan oma tõelisi tundeid välja.				
5. Vesteldes inimesega, keda ma hästi ei tunne, püüan vältida teemasid, mis võiksid teist inimest häirida (nt kehakaal, raha).				
6. Ma suudan jääda väliselt rahulikuks isegi siis, kui olen väga vihane.				
7. Vastan teiste naljale tavaliselt omapoolse naljaga.				
8. Tunnen ennast halvasti, kui kellegi kallal noritakse või kedagi kiusatakse.				
9. Olen sageli vaimukas.				
10. Ma märkan, kui keegi on solvunud või kurb.				
11. Minu jaoks on lihtne võõrastega vestlust alustada.				

4. Kujutle, et Sinu klassil tuleks organiseerida oma kooli aastapäeva aktus. Mis Sa arvad, kes oleksid Sinu klassis need kolm õpilast, kes saaksid sel puhul klassi juhtimisega kõige paremini hakkama?

Kõige paremini saaksid meie klassis teiste juhtimisega hakkama (kirjuta nende laste nimed):

.....

Mis Sa arvad, kuidas Sa ise saaksid klassikaaslaste juhtimisega hakkama? (Tõmba ring ümber ühele numbrile)

1 - Kehvemini kui teised 2 - Sama hästi kui teised 3 - Paremini kui teised

5. Kujutle, et klassijuhataja tunnis küsib õpetaja, kas keegi võtaks enda peale järgmise klassiekskursiooni kavandamise. Mis Sa arvad, millised kaks õpilast Sinu klassist võiks esimestena avaldada soovi seda teha?

Esimestena avaldaksid soovi (kirjuta nende laste nimed):

.....

Mis Sa arvad, kas Sa ise oleksid nende hulgas, kes esimestena soovi avaldaks? (jooni õige vastus alla)

1 - Jah. Palun põhjenda, miks 2 - Ei. Palun põhjenda, miks

6. Kujutle, et puudusid ühe päeva koolist. Järgmisel päeval kooli minnes kuuled ühelt vanema klassi õpilaselt, et Sinu klass oli eelmisel päeval viimasest tunnist ära läinud

ja sellest pidi tulema pahandus. Mis Sa arvad, millised kaks Sinu klassi õpilast võisid alगतada klassiga tunnist ära minemise?

Tunnist ära minemise võisid alगतada(kirjuta nende laste nimed):

.....

7. Loe järgmised kirjeldused tähelepanelikult läbi. Mõtle, kui hästi iga väide kirjeldab Sind. Hinda nende vastavust Sinu mõtetele, tunnete, käitumisele. Pea meeles, et siin ei ole õigeid ja valesid vastuseid. Tõmba igas reas ring ühele numbrile.

	Ei sobi üldse minu kohta	Sobib minu kohta natuke	Vahel sobib, vahel mitte	Enam- vähem sobib minu kohta	Sobib minu kohta täielik ult
1. Otsuste tegemisel ei võta ma arvesse ainult isiklikku kasu, vaid ka teiste inimeste ja keskkonna heaolu.	1	2	3	4	5
2. Mulle meeldib ülesandeid lahendada (ühes võistkonnas olla) koos väga erinevate õpilastega, mitte ainult heade õpilastega.	1	2	3	4	5
3. Selleks, et hoida keskkonda, kasutan tooteid korduvalt (nt kile- või paberkotte, riideid, mööblit jms).	1	2	3	4	5
4. Kui ma vahele ei jää, siis võib petta (näiteks ei osta bussi või rongiga sõites piletit, laadid alla tasuta piraatfilme, võtad rohkem raha vms).	1	2	3	4	5
5. Oma huvide eest seismiseks võib valetada (näiteks kui ei taha kooli minna, kodune töö on jäänud tegemata, ei taha teistega koos midagi teha, tahad saada paremat hinnet või tahad pikas järjekorras ette saada).	1	2	3	4	5

8. Hinda, kuivõrd oled nõus järgmiste väidetega. Tõmba igas reas ühele numbrile ring ümber.

	Ei oska öelda	Pole nõus	Pigem pole nõus	Pigem nõus	Väga nõus
1. Mulle meeldib meie kool	1	2	3	4	5
2. Meie koolis on toredad õpetajad	1	2	3	4	5
3. Meie kooli õpetajad aitavad õpilasi, kui neil on abi vaja	1	2	3	4	5
4. Meie kooli juhitakse hästi	1	2	3	4	5
5. Meie koolis on toredad õpilased	1	2	3	4	5
6. Meie kooli õpilased toetavad üksteist	1	2	3	4	5
7. Meie koolis on olulised head omavahelised suhted	1	2	3	4	5
8. Meie koolis suhtutakse õpilastesse lugupidavalt	1	2	3	4	5
9. Ma olen meie kooli üle uhke	1	2	3	4	5
10. Meie koolis julgustatakse õpilasi võtma liidrirolli	1	2	3	4	5

11. Meie koolis julgustatakse õpilasi tegema iseseisvaid otsuseid	1	2	3	4	5
12. Meie koolis julgustatakse õpilasi kaasa rääkima koolielu kujundamisel	1	2	3	4	5
13. Meie koolis julgustatakse õpilasi pakkuma välja oma ideid	1	2	3	4	5
14. Meie koolis julgustatakse õpilasi oma ideid ellu viima	1	2	3	4	5

12. Kuidas saavad teie kooli õpilased koolielu korraldamisel osaleda?

.....

13. Kas Sina oled teinud mõne ettepaneku koolielu paremaks muutmiseks (nt mõne ürituse läbiviimiseks, kuhugi klassiga minemiseks vms)? Tõmba õigele vastusele (“jah”-“ei”) ring ümber ja palun täpsusta.

Jah. Palun täpsusta, millise ettepaneku:

.....

Ei. Palun põhjenda, miks:

.....

14. Kui vana Sa oled? Olen-aastane

15. Kas Sa oled poiss või tüdruk? Tõmba õigele joon alla: Poiss /Tüdruk

Kui Sul on selle küsimustiku kohta kommentaare või ettepanekuid, kirjuta need palun siia:

.....

SUUR AITÄH!

Lisa 2. Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks.

Mina, Annagreta Raudseping (02.07.1995)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Ettevõtlusküla mängude seos õpilase ettevõtlikkuspädevuse arenguga", mille juhendajateks on Marvi Remmik ja Mervi Raudsaar,
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 22.05.2018